

---

# CATCH ME IF YOU CAN

---



Game Description

# Allgemeines

- Online Spiel für mobile Endgeräte
- Nutzt GPS
- Reines Multiplayer Spiel
- Kombination aus:
  - Schnitzeljagd
  - Räuber und Gendarm
  - Mafia

# Voraussetzungen

- GPS fähiges Handy oder PDA
- Plattformen:
  - JAVA
  - Microsoft .net
- Internetverbindung:
  - GPRS
  - UMTS
  - HSDPA
  - HSUPA

# Geplante Umsetzung

- Server – Client Prinzip
- Kommunikation im Spiel
  - Nachrichten:
    - An einzelne Spieler
    - An alle

# Spielbeschreibung

# Worum geht's bei CMIYC

- 2 Teams:
  - Mafia
    - Führt Aufträge aus
  - Polizei
    - Vereitelt Aufträge der Mafia
- Ziel des Spiels:
  - Erreichung einer bestimmten Punkteanzahl

# Teams

# Mafia

- Big Boss
  - Erhält Aufträge vom Server
  - Vergibt Aufträge an die Mafiosi
  - Deaktiviert Agents
- Mafioso
  - Erfüllt Missionen für den Big Boss
- Hauptquartier
  - Startpunkt der Mafia
  - Bestandteil von Aufträgen



# Polizei

- Hauptquartier
  - Startpunkt der Polizisten
- Agent
  - NPC
  - Späher mit bestimmtem Überwachungsbereich
  - Meldet Aktivitäten an die gesamte Polizei
  - Anzahl sowie Überwachungsbereich hängen von der Größe des Spielfeldes ab
- Officer
  - Verhaftet Mafiosi
- Chief
  - Setzt Agents
  - Kann Agents reaktivieren

# Features

# Eigenschaften von Objekten

- Was sind Objekte?
  - Orte
  - Spieler
- Werden als Punkte auf der Karte dargestellt
- Besitzt einen Wirkungsbereich
  - Kreis
  - Spieler
    - Bezieht sich auf die Größe des Spielfeldes (min. 2m)
  - Agent
    - Bezieht sich auf die Größe des Spielfeldes (min. 5m)

# Spielkarte

- Form
  - Kreis
- Größe
  - Bestimmt der eingestellte Radius
- Mafia
  - Big Boss
  - Mafiosi
  - Aufträge (A – B)
  - Hauptquartier
- Polizei
  - Chief
  - Agents
  - Officer
  - Hauptquartier

# Spiel Aufbau

# Struktur

Catch me if you can

Login

Hauptmenü

Spiel Erstellen

Spiel Beitreten

Einstellungen

Beenden

Spiel Channel

Spiel

# Hauptmenü



# Spiel erstellen



The screenshot shows a game creation interface with a yellow, textured background featuring faint, hand-drawn sketches of a landscape with trees and a path. At the top, a white button with a black border and a slight shadow contains the text **Spiel Erstellen**. Below this, there are four input fields, each preceded by a label in a bold, black, sans-serif font. The labels are **Name**, **Radius**, **Aufträge**, and **Spieler**. Each label is followed by a white rectangular input box with a thin black border. At the bottom of the interface, there are two white buttons with black borders and shadows. The left button is labeled **Zurück** and the right button is labeled **OK**.

**Spiel Erstellen**

**Name**

**Radius**

**Aufträge**

**Spieler**

**Zurück** **OK**



# Spiel beitreten



The screenshot shows a game interface with a title bar at the top, a central table listing games, and two buttons at the bottom. The title bar is a grey rounded rectangle with the text 'Spiel Beitreten' in bold black font. The table has two columns: 'Spielname' and 'Spieler Anzahl'. It lists four games: 'Jon Doe' (4/5), 'Manson' (6/10), 'Kraig' (4/4), and 'Villach' (7/9). The 'Jon Doe' and 'Kraig' rows are highlighted in light blue. At the bottom, there are two grey rounded buttons: 'Zurück' on the left and 'Beitreten' on the right, both in bold black font. The background of the interface is a textured brown with faint line drawings of trees.

Spielname	Spieler Anzahl
Jon Doe	4/5
Manson	6/10
Kraig	4/4
Villach	7/9

**Zurück** **Beitreten**

# Spiel Channel

<b>Spiel Channel</b>			
<b>SpielerName</b>	<b>Team</b>	<b>Bereit</b>	<b>Typ</b>
Dani	Mafia	Ja	Mafiosi
Andi	Mafia	Ja	Mafiosi
Berge	Polizei	Ja	Officer
Nico	Polizei	Nein	Chief
<b>Benni</b>	<b>Mafia</b>	<b>Nein</b>	<b>Big Boss</b>
Sternze	Polizei	Ja	Officer
<b>Zurück</b>		<b>Bereit</b>	

# Spielablauf

# Spielstart

- Server
  - Generiert die Position der Hauptquartiere der Teams
  - Zeichnet diese auf der Karte ein
- Spieler
  - Gehen zu ihren Hauptquartieren
- Polizeichef
  - Setzt eine bestimmte Anzahl von Agents auf der Karte
- Spiel beginnt

# Aufgaben der Teams

- Polizei
  - Mafiosi aufspüren und verhaften
    - Aufspüren
      - Sichtkontakt
      - Meldung von Agents
    - Verhaften
      - Indem sich ein Polizist eine bestimmte Zeit im Bereich eines Mafioso aufhält
- Mafia
  - Aufträge ausführen:
    - Mafiosi müssen ein Objekt von A nach B transportieren

# Ereignisse

- Mafioso wird gefasst
  - Polizei erhält Punkte
  - Mafioso kann eine bestimmte Zeit lang keine Aufträge annehmen
  - Er muss zurück zum Hauptquartier
- Mafioso erfüllt einen Auftrag
  - Mafia erhält Punkte

# Beispielrunde

# Spieleinstellungen

- Spielname
  - Test FH
- Dauer um einen Mafioso zu fassen:
  - 1 min
- Freeztime eines Mafioso:
  - 2 min
- Punkteanzahl
  - 300
- Maximal Spieleranzahl
  - 6
- Anzahl der Agents
  - 1
- Radius des Spielfeldes
  - 200m



# Big Boss erhält Auftrag

- Auftrag
  - Inhalt:
    - Stehlen sie 10 Gewehre von Luigi und liefern sie die Ware bei Don Charly ab.
  - Wert:
    - 10 Punkte

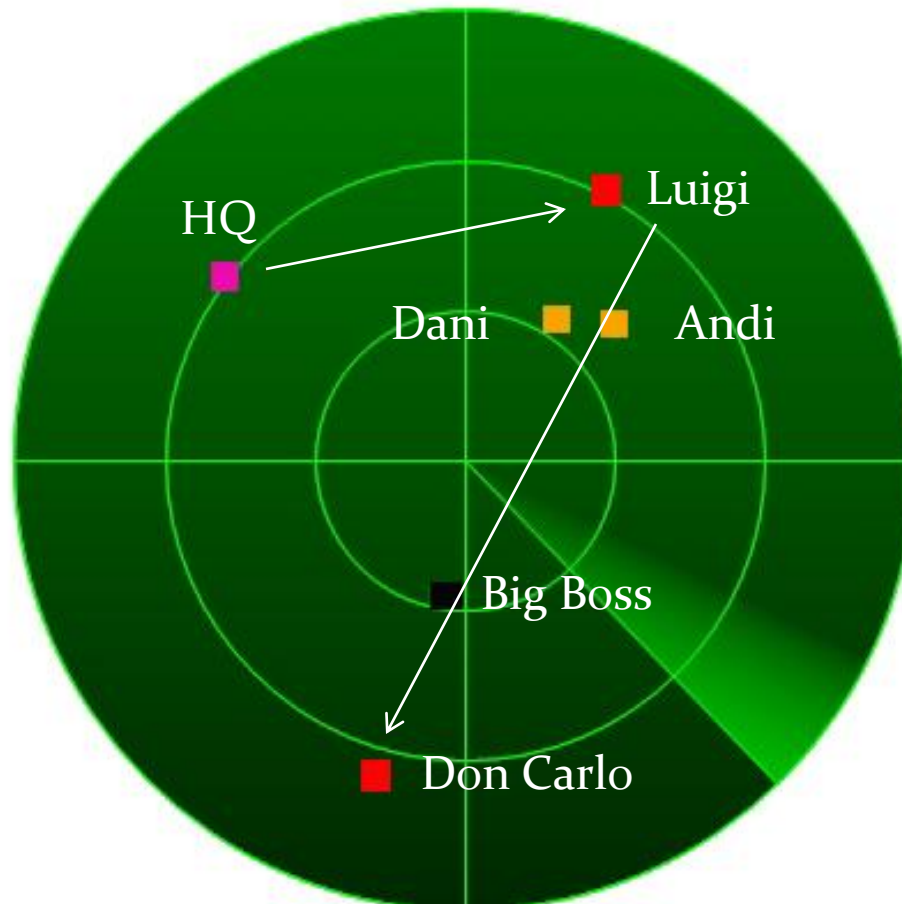
# Big Boss verteilt die Aufträge

- 1. Auftrag
  - Dani
  - Andi

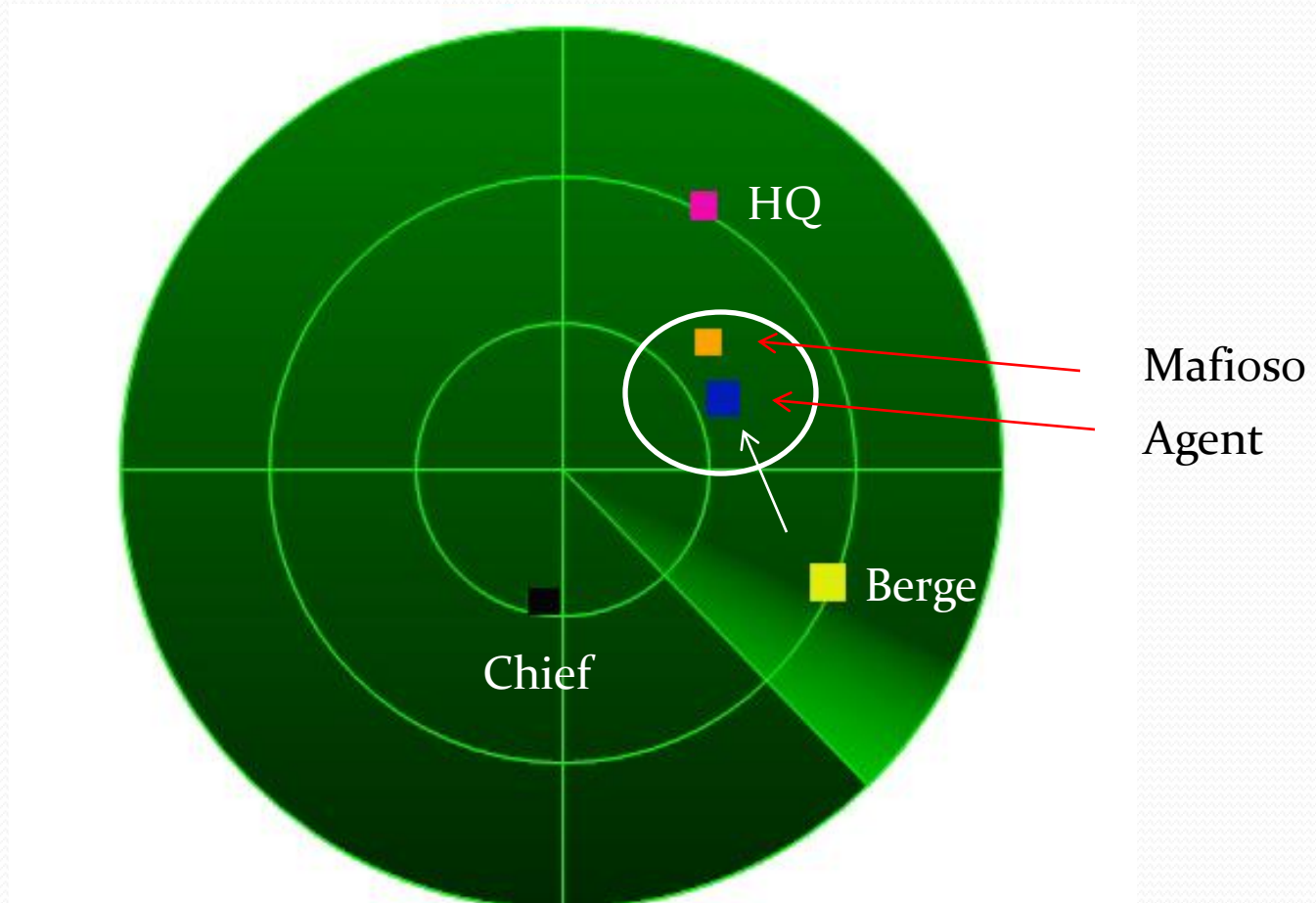
# Szenario

- Dani und Andi holen die Ware ab
- Befinden sich auf dem Weg zum Übergabeort
- Werden jedoch von einem Agent gesichtet
- Officer verfolgt sie
- Dani kann nicht entkommen und wird gefasst
- Andi entkommt
- Resultat: Mission Fehlgeschlagen

# Karte aus Sicht der Mafiosi



# Karte aus Sicht der Polizei



# Ende Spielbeschreibung Weiter mit Businessplan